



The Effectiveness of the Role Playing Method on Students' Speaking Skills in Indonesian Language Learning for Elementary Students

Efektivitas Metode *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Sekolah Dasar

^{*1}Citra Putri Rosdiana, ²Ismail Marzuki, ³Afakhrul Masub Bakhtiar

Universitas Muhammadiyah Gresik

e-mail: citraputri.rosdiana@gmail.com

Abstract

This study aims to improve students' speaking skills through learning with role-playing methods in grade IV elementary school students for the 2022/2023 academic year. Previously, students were still passive in following the learning process, especially in Indonesian subjects because in learning activities teachers have not used learning models. Teachers often use the lecture method followed by doing questions in the theme book so that students get bored quickly. The subjects of this study were grade IV students as an experimental class that had a total of 28 students. This research is a quantitative research form of one pretest-posttest design. This design has a pretest, before treatment and posttest after treatment..

Keywords: speaking skills, role playing methods

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui pembelajaran dengan metode bermain peran pada siswa kelas IV sekolah Dasar tahun pelajaran 2022/2023. Sebelumnya siswa masih pasif dalam mengikuti proses pembelajaran terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan dalam kegiatan belajar guru belum menggunakan model pembelajaran. Guru sering menggunakan metode ceramah dilanjut dengan mengerjakan soal yang ada pada buku tema sehingga siswa cepat bosan. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV sebagai kelas eksperimen yang memiliki jumlah 28 siswa. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif bentuk one pretest-posttest design. Design ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah adanya perlakuan.

Kata kunci: keterampilan berbicara, metode role playing

Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek yang vital dibutuhkan bagi manusia sebagai makhluk individu dan sosial dalam menghadapi segala macam permasalahan di dunia. Pendidikan menemui beberapa tantangan masalah untuk dicari solusi agar tercipta pendidikan yang berkualitas dan berkarakter. Guru harus dapat melakukan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Guru diharapkan dapat mengetahui karakteristik dan minat siswa. Dengan keilmuan yang dimilikinya, dia dapat menjadikan anak didik menjadi orang yang cerdas. Berdasarkan ketentuan Pasal 39 ayat Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi . Dengan Kompetensi Dasar 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual (Sani, 2013).

Dari hasil *observasi* yang dilakukan penulis di UPT SD Negeri 31 Gresik menemui berbagai masalah dalam pembelajaran. Seperti guru menerapkan model pembelajaran yang konvensional, metode mengajar yang kurang variatif, kurangnya sarana prasarana belajar, serta kurangnya motivasi belajar siswa. Sarana dan prasarana juga kurang memadai seperti buku perpustakaan, media pembelajaran, proyektor dan lain-lain. Lalu berdasarkan *interview* peneliti kepada kepala sekolah dan guru di sekolah tersebut, ditemukan bahwa guru kurang bisa menerapkan metode belajar yang variatif dikarenakan faktor kurangnya kemampuan guru, kurangnya mengikuti pelatihan tentang metode mengajar yang variatif, serta keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah. Sehingga hasil belajar siswa pada beberapa mata pelajaran kurang maksimal. Beberapa guru juga kurang menguasai pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi.

Peneliti mengamati kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi di UPT SD Negeri 31 Gresik ditemukan bahwa siswa masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Guru masih terlalu mendominasi pada kegiatan inti pembelajaran. Terlihat siswa kurang percaya diri, kurang interaksi antar

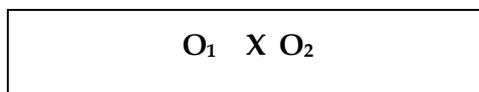
teman saat diskusi kelompok, suasana kelas kurang ceria, serta hasil belajar yang kurang memuaskan.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat beberapa aspek penting yang harus dikuasai siswa yaitu seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari berbagai aspek tersebut kemampuan bicara siswa kelas IV di UPT SD Negeri 31 Gresik menjadi fokus perhatian peneliti karena tampak kebanyakan siswa minim berbicara. Padahal kemampuan berbicara yang baik diperlukan siswa dalam berinteraksi di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Kurangnya kemampuan berbicara akan menyebabkan kesulitan siswa dalam bergaul, mengaktualisasi diri dan mengembangkan bakat-bakat yang lainnya. Terdapat berbagai macam metode mengajar yang bisa digunakan guru untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa seperti diskusi kelompok, presentasi, *talking stick*, *show and tell* dan bermain peran. Pada materi teks fiksi akan lebih baik jika pembelajaran dilakukan dengan metode bermain peran, karena dapat melatih imajinasi siswa, mengembangkan kreativitas berbicara dan memberikan pengalaman belajar yang berkesan hingga jangka waktu yang lama dalam memori ingatan siswa. Metode Bermain Peran membantu peserta didik menyiapkan situasi nyata dan memahami situasi sosial secara lebih mendalam. Metode bermain peran yang dilakukan guru pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Design ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan ini dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2013). Desain ini melakukan dua kali pengukuran terhadap hasil belajar siswa kelas IV. Pengukuran pertama (*pre-test*) dilakukan untuk melihat kemampuan berbicara populasi sebelum diberikan perlakuan atau sebelum diterapkan model pembelajaran bermain peran

Pengukuran kedua (*post-test*) dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV di UPT SD NEGERI 31 GRESIK setelah diterapkan pembelajaran metode bermain peran. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Desain penelitian one group pre test-post test design

Keterangan:

O₁: Pre test, untuk mengukur keterampilan berbicara siswa kelas IV

X : Perlakuan dengan metode bermain

O₂ : Post test, untuk mengukur keterampilan berbicara siswa kelas IV setelah perlakuan dengan metode bermain peran

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD NEGERI 31 GRESIK yang terletak di Jl.Veteran Segoromadu No.38 Segoromadu, Kecamatan Kebomas, Kabupaten Gresik, Provinsi Jawa Timur. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Subjek dari penelitian ini ialah peserta didik kelas IV UPT SD NEGERI 31 GRESIK tahun ajaran 2022/2023, yang terdiri dari 28 siswa.

Penelitian ini dilakukan dengan tahap-tahap yaitu, Tahap Pra Penelitian, pada tahap ini peneliti meminta izin kepada kepala sekolah untuk melakukan observasi guna mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian. Tahap Perencanaan, peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Tahap Pelaksanaan, peneliti memberikan pretest dan post test pada siswa. Tahap pelaporan hasil penelitian, peneliti mengolah data hasil penelitian dan menyusun laporan.

Adapun Instrument atau penelitian yang akan dilakukan dalam proses penelitian yaitu, Lembar observasi, instrument ini digunakan untuk mengelola aktivitas siswa dalam pembelajaran. Lalu yang kedua yakni Tes, tes digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok (Arikunto, 2013). Tes yang digunakan berupa: tes keterampilan berbicara (Mengungkapkan pikiran, pendapat, perasaan, fakta secara lisan dengan menanggapi

suatu persoalan, menceritakan hasil pengamatan, atau wawancara). Hal-hal yang dinilai meliputi aspek lafal, kelancaran, intonasi dan ekspresi dan pemahaman.

Tabel 3.1 indikator penilaian unjuk kerja mengomentari persoalan

No	Aspek	Indikator
1	Lafal	Melafalkan bunyi vokal serta kata kata dengan tepat dan jelas
2	Intonasi	Menyuarakan pendapat/komentar mengenai persoalan faktual dengan intonasi/suku kata yang jelas
3	Kelancaran	Berbicara dengan lancar tanpa tersendat-sendat
4	Ekspresi	Berbicara atau memberikan komentar dengan sangat percaya diri
5	Pemahaman Isi/Tema	Memahami isi/tema suatu cerita

Tabel 3.2 kategori penilaian kemampuan berbicara

Skor	kategori
90%-100%	Sangat baik
80%-89%	Baik
70%-79%	Cukup
0%-69%	kurang

Tes ini digunakan untuk mengetahui kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Peserta didik Menghitung ketuntasan hasil belajar peserta didik digunakan rumus sebagai berikut :

$$KBI = \frac{\text{Skor Tes}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$KBK = \frac{\text{siswa tuntas secara individu}}{\text{Seluruh siswa}} \times 100$$

Keterangan:

KBI = Ketuntasan Belajar Individu

KBK = Ketuntasan belajar klasik.

Hasil dan Pembahasan

Sebelum pembelajaran dimulai, guru yang memberikan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan yang diawali salam, pembuka, menanyakan kabar, do'a, lalu mengecek kehadiran siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru membimbing siswa dalam menetapkan kelompok bermain peran kelompok dibagi menjadi 5 kelompok yang masing-masing terdiri dari 5-6 siswa untuk bermain peran dengan skenario yang telah disiapkan guru yang sesuai dengan konten materi. Kelompok yang sudah siap tampil dipersilahkan maju kedepan dan mulai memainkan peran. Siswa yang tidak bermain peran bertugas mengamati dan mendengarkan yang sedang diperagakan kelompok yang sedang tampil. Di akhir pembelajaran guru memberikan kesimpulan pembelajaran hari ini dan mengingatkan pentingnya rasa persatuan dan kesatuan dalam kehidupan.

Peneliti menggunakan tes performance untuk mengetahui hasil pretest siswa. Penelitian tes performance meliputi aspek lafal, intonasi, ekspresi, kelancaran dan pemahaman. Dari tabel 4.1 dibawah dapat kita ketahui bahwa dari 28 siswa ada sejumlah 18 siswa yang tidak tuntas dan 10 peserta didik yang tuntas. Adapun ketuntasan dalam belajar klasikal dapat diketahui dengan menggunakan rumusan dibawah ini:

$$\begin{aligned} \text{KBK} &= \frac{\text{Siswa tuntas secara individu}}{\text{Seluruh Siswa}} \times 100 \\ &= \frac{10}{28} \times 100 \% \\ &= 35,7 \% \end{aligned}$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa hasil prosentase belajar siswa jika dilihat secara klaksikal dinyatakan tidak tuntas dengan prosentase 35,7% karena ketuntasan belajar klaksikal di UPT SD NEGERI 31 GRESIK adalah $\geq 75\%$.

Tabel 4.1. Hasil Pretest

No	Nama Peserta Didik	Skor	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	AYPA	80	√	
2	AS	85	√	
3	AMP	55		√
4	AN	70		√

5	APND	70		√
6	CM	75	√	
7	DSA	65		√
8	DZS	70		√
9	FAA	65		√
10	FRD	65		√
11	FFH	60		√
12	JGB	75	√	
13	KAP	75	√	
14	MRN	75	√	
15	MA	70		√
16	MHN	-		√
17	MI	70		√
18	MIS	70		√
19	MMP	60		√
20	OBBS	60		√
21	PAS	75	√	
22	QPF	80	√	
23	RAR	70		√
24	RR	80	√	
25	RSP	70		√
26	VAT	85	√	
27	VWP	70		√
28	ZA	70		√
	Jumlah	1915		
	Rata-rata	68,39		

Peneliti menggunakan tes performance untuk mengetahui hasil posttest siswa. Penelitian tes performance meliputi aspek lafal, intonasi, ekspresi, kelancaran dan pemahaman.

Tabel 4.2. Hasil Posttest

No	Nama Peserta Didik	Skor	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	AYPA	95	√	
2	AS	90	√	
3	AMP	70		√
4	AN	90	√	
5	APND	85	√	
6	CM	80	√	
7	DSA	75	√	
8	DZS	85	√	
9	FAA	70		√
10	FRD	90	√	

11	FFH	70		√
12	JGB	85	√	
13	KAP	85	√	
14	MRN	80	√	
15	MA	80	√	
16	MHN	-		√
17	MI	70		√
18	MIS	80	√	
19	MMP	85	√	
20	OBBS	90	√	
21	PAS	85	√	
22	QPF	95	√	
23	RAR	85	√	
24	RR	95	√	
25	RSP	85	√	
26	VAT	85	√	
27	VWP	80	√	
28	ZA	80	√	
	Jumlah	2245		
	Rata-rata	80,17		

Dari hasil tes hasil belajar (posttest) pada tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 28 siswa ada sejumlah 5 peserta didik yang tidak tuntas dan 23 peserta didik yang tuntas. Adapun ketuntatasan dalam belajar klasikal dapat diketahui dengan menggunakan rumusan dibawah ini :

$$\begin{aligned}
 \text{KBK} &= \frac{\text{Siswa tuntas secara individu}}{\text{Seluruh Siswa}} \times 100 \\
 &= \frac{23}{28} \times 100 \% \\
 &= 82,14 \%
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa hasil prosentase belajar peserta didik jika dilihat secara klaksikal dinyatakan tuntas dengan prosentase 86% karena ketuntasan belajar klaksikal di UPT SD Negeri 31 Gresik adalah $\geq 75\%$. Hasil pretest mendapatkan rata rata nilai 68,39 serta prosentase ketuntasan belajar klasikal di angka 35,7 %. Sedangkan setelah diberikan perlakuan berupa metode bermain peran, kemampuan berbicara siswa memperoleh rata rata nilai 80,17 serta prosentase ketuntasan belajar klasikal di angka 82,14 %.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisa hasil temuan diatas dapat dilihat bahwa model pembelajaran role playing memiliki efektivitas terhadap kemampuan berbicara pada siswa SDN 31 Gresik. Hal ini didapati dari hasil karena rata-rata nilai kemampuan berbicara siswa SDN 31 Gresik sebelum diberi perlakuan lebih rendah dari sesudah diberi perlakuan. Artinya, rata-rata nilai posttest siswa pada pembelajaran diberi perlakuan lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai pretest sebelum diberi perlakuan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Puspitaningrum, Untari dan Listyarini (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran model role playing dikatakan efektif terhadap kemampuan berbicara siswa kelas III SDN Kaligawe Semarang. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai posttest siswa kelas III pada pembelajaran diberi perlakuan dengan model role playing lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai pretest sebelum diberi perlakuan dengan model role playing dan persentase ketuntasan belajar sesudah diberi perlakuan sebesar 86%. Lalu menurut Sari (2020) Berdasarkan hasil analisis model pembelajaran role playing mampu membantu meningkatkan kempuan siswa dalam berbicara mulai dari 15% sampai yang tertinggi 105%, dengan rata-rata 37%. Ernani dan Syarifuddin (2016) menyatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode role playing terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. Ulfah dan Budiman (2019) bahwa pembelajaran dengan model Role Playing efektif terhadap kemampuan berbicara siswa kelas IV SD Negeri Rejosari 03 Semarang.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, nilai rata-rata hasil belajar siswa dari 28 siswa sebelum perlakuan terdapat 10 siswa yang tuntas (35,7%) dan 18 siswa yang tidak tuntas (64,3%) dengan nilai rata-rata pretest adalah 68,39. Sedangkan setelah diberi perlakuan dari 28 siswa terdapat 24 siswa yang tuntas (86%) dan yang tidak tuntas 5 siswa (17,8%) dengan nilai rata-rata posttest adalah 80,17. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran (*role playing*) berpengaruh positif terhadap kemampuan berbicara siswa kelas IV di UPT SD Negeri 31 Gresik dikatakan efektif.

Referensi

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Ernani, & Syarifuddin, A. (2016). Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 2(1), 31–32.
- Julian Indah Puspitaningrum, Mei Fita Asri Untari, I. L. (2019). Keefektifan Model Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 296–304.
- Maria Ulfah, S., & Budiman, M. A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Kemampuan Berbicara. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17324>
- Sani, R. A. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Sari, R. K. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 61–67. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.582>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta CV.